

PAPER soft

C16 & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

45

Il bruco innamorato
One on One!
STM
Gli spiriti
Mystery Spell
Duello Spaziale
Caccia al tesoro
Isotopi radioattivi

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA PER C16 & PLUS/4 – VIC 20 – TI-99/4A – SINCLAIR

Una pubblicazione della J.soft editrice
Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

Anno 2 - N° 45 - 22 novembre 1985

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U).
In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.
Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.
A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.
Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporanemaente il tasto CAPS SHIFT.
Ad esempio quando si trova la codifica {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico.
In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.
Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT + 1	
{SG2}	CAPS SHIFT + 2	
{SG3}	CAPS SHIFT + 3	
{SG4}	CAPS SHIFT + 4	
{SG5}	CAPS SHIFT + 5	
{SG6}	CAPS SHIFT + 6	
{SG7}	CAPS SHIFT + 7	
{SG8}	CAPS SHIFT + 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

PAPER soft

C16-plus/4

VIC 20

TI-99/4A

sinclair Spectrum

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Carlo Panzalis
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano
n° 200 del 14-04-1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

STOP BUG

Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.
Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di STOP BUG per il tuo computer.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.
Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE (su VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).
Per riattivarlo batti:
*SYS PEEK (56)*256 per il VIC 20;*
SYS 16128 per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

STOP BUG PER VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

Il bruco innamorato

Joystick opzionale

Come si sa, i bruchi sono degli inguaribili dongiovanni e amano raccontare agli amici delle loro innumerevoli conquiste. Oggi tocca a te far sì che il nostro strisciante amico possa essere vanitoso delle sue avventure sentimentali, guidandolo verso l'appuntamento con diverse "bruchesse" che bazzicano nel suo orto. Attenzione però ad evitare fidanzati e mariti, che possono farti fare una brutta fine, ed inoltre stai all'occhio: nella foga amorosa, un contatto dell'amico bruco con se stesso si rivelerebbe mortale!
Si può giocare o con il joystick (porta 1) o con la tastiera, e la velocità del bruco è regolabile. Buona "cuccata"!

```
10 REM****************************                         :rem  95
20 REM*                          *                         :rem 154
30 REM*  IL BRUCO INNAMORATO     *                         :rem 163
40 REM*                          *                         :rem 156
50 REM*            BY            *                         :rem  56
60 REM*                          *                         :rem 158
70 REM* BEPPE & GIUSEPPE SOFT    *                         :rem 207
80 REM*                          *                         :rem 160
90 REM****************************                         :rem 103
100 SCNCLR:COLOR0,1,1:COLOR4,1,1:COLOR1,2,6               :rem  74
110 PRINTTAB(129)"{RVS}{YEL}IL BRUCO INNAMORATO{OFF}"
                                                           :rem 113
120 PRINT"{YEL}{ 3 DES}{ 4 GIU'}{FLASH ON}ISTRUZIONI"
                                                           :rem  63
130 PRINT"{YEL}{ 3 GIU'}{ 3 DES}{RVS}S{OFF}......MANGIARE
    "                                                      :rem  92
140 PRINT"{ 2 GIU'}{ 3 DES}{RVS}X{OFF}......EVITARE"
                                                           :rem 127
150 PRINT"{ 2 GIU'}{ 3 DES}ATTENZIONE..."                  :rem 107
160 PRINT"{ 3 DES}{GIU'}NON MORDERTI LA CODA!!!":rem  40
170 PRINT"{WHT}{ 2 GIU'}{ 22 DES}PREMI UN TASTO{YEL}"
                                                           :rem  87
180 GETKEYA$                                               :rem 199
190 PRINT"{WHT}{CLR}{ 10 GIU'}{ 8 SPAZI}{YEL}{RVS}J{OFF}
    {WHT}OYSTICK O {YEL}{RVS}T{OFF}{WHT}ASTIERA ?{WHT}"
                                                           :rem 155
200 GETJ$:IFJ$="J"ORJ$="T"THEN210:ELSEGOTO200              :rem 182
```

```
210 IFJ$="J"THENGOTO300                              :rem  86
220 IFJ$="T"THEN230                                  :rem  42
230 PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}{ 3 DES}IMPOSTA I SIMBOLI CON I Q
    UALI VUOI"                                       :rem 241
240 PRINT"{GIU'}{ 3 DES}MUOVERE IL BRUCO":PRINT:PRINT:PRI
    NT                                               :rem  87
250 PRINT"DESTRA{ 3 SPAZI}? ";:GETKEYB1$:PRINTB1$
                                                     :rem 157
260 PRINT"SINISTRA ? ";:GETKEYB2$:PRINTB2$           :rem  74
270 PRINT"SU{ 7 SPAZI}? ";:GETKEYB3$:PRINTB3$        :rem 136
280 PRINT"GIU'{ 5 SPAZI}? ";:GETKEYB4$:PRINTB4$      :rem 239
290 GOTO320                                          :rem 105
300 B1$="6":B2$="D":B3$="5":B4$="R"                  :rem 168
310 PRINT"{GIU'}{ 8 DES}(PORTA 1)"                   :rem 102
320 CHAR,15,23,"VELOCITA' (1/9) ? ":GETKEYVL$:IFASC(VL$)<
    49ORASC(VL$)>57GOTO320                           :rem  29
330 PRINTVL$:VL=VAL(VL$)-1:FORT=1TO900:NEXT          :rem 242
340 PM=1:A$="":A1$="":LX=19:LY=13:KX=19:KY=13:VT=3:COLOR0
    ,10,2                                            :rem  67
350 COLOR4,2,7:SCNCLR                                :rem  11
360 FORT=1TO2:PRINT"{RVS}{ 40 SPAZI}{OFF}":NEXT      :rem  63
370 PRINT"{HOME}{ 14 DES}{RVS}QUADRO:"PM"{OFF}"      :rem 159
380 PRINT"{HOME}{ 28 DES}{RVS}PUNTI:"PQ"{OFF}"       :rem 254
390 PRINT"{HOME}{ 5 DES}";:FORT=1TOVT:PRINT"{RVS}Q{OFF}";
    :NEXT                                            :rem 176
400 FORT=1TO5:SC=INT(RND(8)*879)+3192:IFSC=3072+19+13*40T
    HEN400                                           :rem 116

410 POKESC,88:POKESC-1024,119:NEXT                   :rem  41
420 PP=0:VOL8                                        :rem   6
430 FORT=1TOPM:PU=INT(RND(8)*879)+3192:POKEPU,83:POKEPU-1
    024,82:NEXT                                      :rem 199
440 K=3072+KX+KY*40:L=3072+LX+LY*40:IFPEEK(L)=87ORPEEK(L)
    =88GOTO570                                       :rem 239
450 IFPEEK(L)=83THENGOTO670                          :rem 151
460 POKEK,87:POKEK-1024,85                           :rem 240
470 POKEL,81:POKEL-1024,70:KX=LX:KY=LY               :rem 101
480 FORT=0TOVL*30:NEXT                               :rem 143
490 IFJ$="T"GOTO500                                  :rem  61
500 A1$=A$                                           :rem 205
510 GETA$:IFA$=""THENA$=A1$                          :rem 241
520 IFA$=B3$ANDLY>2THENLY=LY-1:GOTO440               :rem 104
530 IFA$=B4$ANDLY<24THENLY=LY+1:GOTO440              :rem 154
540 IFA$=B2$ANDLX>0THENLX=LX-1:GOTO440               :rem 100
550 IFA$=B1$ANDLX<39THENLX=LX+1:GOTO440              :rem 156
560 A$=A1$:GOTO440                                   :rem 222
570 POKEK,87:FORT=1TO2:POKEL,102:SOUND3,100,10:POKEL,230
                                                     :rem 147
580 SOUND3,300,20:NEXT:FORT=1TO600:NEXT              :rem 180
590 VT=VT-1:IFVT<>0THENLX=19:LY=13:KX=19:KY=13:A$="":A1$=
    "":GOTO350                                       :rem  35
```

```
600 PRINT"{CLR}{ 5 GIU'}{ 3 DES}HAI PERSO!!!":PRINT"
    {GIU'}{ 3 DES}SEI ARRIVATO AL"PM"QUADRO"      :rem  90
610 PRINT"{GIU'}{ 3 DES}CON"PQ"PUNTI{ 6 GIU'}"    :rem 139
620 PRINTTAB(88)"GIOCHI ANCORA (S/N) ?"          :rem 200
630 GETQ$:IFQ$=""THEN630                         :rem 117
640 IFQ$="S"THENPQ=0:GOTO340                     :rem 185
650 IFQ$="N"THENSCNCLR:PRINT"{GIU'}{DES}CIAO!!":END
                                                 :rem  10
660 GOTO630                                      :rem 110
670 SOUND2,800,2:PP=PP+1:PQ=PQ+1                 :rem 162
680 PRINT"{HOME}{ 28 DES}{RVS}PUNTI:"PQ"{OFF}"   :rem   1
690 IFPP<>PMTHEN460                              :rem 174
700 SCNCLR:PRINTTAB(255)"BRAVO!!":PM=PM+1:FORT=1TO1000:NE
    XT                                           :rem 180
710 A$="":A1$="":LX=20:LY=12:KX=20:KY=12:SCNCLR:GOTO350
                                                 :rem 207
```

C16 & plus/4

One on One!

2 Joystick

Ecco una variopinta versione di uno dei più classici videogames, che molti di voi sicuramente conosceranno: due giocatori, entrambi forniti di joystick, spostano la propria racchetta a destra e a sinistra disputando una specie di partita a ping pong. Alle spalle dei giocatori ci sono dei muri; quando non si riesce ad intercettare la palla, questa va a demolire parte del muro. Risulta vincitore colui il quale per primo riesce a perforare il muro avversario.

```
10 REM ONE ON ONE PER C16                        :rem  55
20 COLOR0,1:COLOR4,10,3:COLOR1,2,7:VOL8          :rem  85
30 PRINT"{RVS}{CLR}{ 13 DES}{ 10 GIU'} ONE ON ONE!! {OFF}
   "                                             :rem  49
40 PRINT"{RVS}{ 7 DES}{ 3 GIU'}PREMI LA BARRA PER GIOCARE
   {OFF}";                                       :rem 101
50 IFPEEK(2038)<>60THEN50                        :rem 171
60 GOTO330                                       :rem  53
70 AL=15:GOTO160                                 :rem 161
80 OL=AL                                         :rem 205
90 AL=AL+F2:IFAL=OLTHEN150                       :rem  86
100 IFAL<4THENAL=3                               :rem  73
110 POKEG+OL,32:POKEG+OL+1,32:POKEG+OL+2,32:POKEG+OL+3,32
                                                 :rem 139
120 IFAL>=33THENAL=33                            :rem 239
```

```
130 POKEG+AL,228:POKEG+AL+1,228:POKEG+AL+2,228:POKEG+AL+3
    ,228                                          :rem  49
140 POKEG+AL+D,71:POKEG+AL+D+1,71:POKEG+AL+2+D,71:POKEG+A
    L+3+D,71                                      :rem  30
150 RETURN                                        :rem 118
160 ON((JOY(1)AND7)/3+1)GOTO190,170,180           :rem 110
170 F2=3:GOTO80                                   :rem  91
180 F2=-3:GOTO80                                  :rem 137
190 F2=0:GOTO80                                   :rem  90
200 GOTO290                                       :rem 102
210 OG=AR                                         :rem 249
220 AR=AR+F1:IFAR=OGTHEN280                       :rem 145
230 IFAR<4THENAR=3                                :rem  89
240 POKEF+OG,32:POKEF+OG+1,32:POKEF+OG+2,32:POKEF+OG+3,32
                                                  :rem 119
250 IFAR>=33THENAR=33                             :rem 255
260 POKEF+AR,227:POKEF+AR+1,227:POKEF+AR+2,227:POKEF+AR+3
    ,227                                          :rem  69
270 POKEF+AR+D,71:POKEF+AR+D+1,71:POKEF+AR+2+D,71:POKEF+A
    R+3+D,71                                      :rem  54
280 RETURN                                        :rem 122
290 ON((JOY(2)AND7)/3+1)GOTO320,300,310           :rem 100
300 F1=3:GOTO210                                  :rem 128
310 F1=-3:GOTO210                                 :rem 174
320 F1=0:GOTO210                                  :rem 127
330 B=3074:E=3108:D=-1024:COLOR0,2,7:COLOR4,2,7:SCNCLR:C=
    3274:F=3308                                   :rem 134
340 F=3072+40*6:SCR=3072:G=3072+40*14:COLOR1,10,3
                                                  :rem 126
350 PRINT"{ 14 DES}GIOCATORE 2"                   :rem 206
360 PRINT"{ 19 GIU'}{ 14 DES}GIOCATORE 1{HOME}"   :rem  36
370 COLOR1,2,7:FORL=1TO4:B=B+40:E=E+40            :rem 215
380 FORI=BTOE:POKEI,160:POKEI+D,((8*RND(1))+2)+64:NEXT
                                                  :rem 201
390 NEXT:IFZ=1THEN410                             :rem  48
400 B=3674:E=3708:Z=1:GOTO370                     :rem 132
410 FORJ=3072TO3885STEP40:POKEJ,127:POKEJ+37,127:POKEJ+D,
    0:POKEJ+37+D,0:NEXT                           :rem 123
420 FORJ=3073TO3885STEP40:POKEJ,127:POKEJ+37,127:POKEJ+D,
    0:POKEJ+37+D,0:NEXT                           :rem 125
430 REM SCHERMO & BORDO                           :rem  40
440 FORC=1TO30STEP4:POKE3476+C,90:POKE3476+C+D,0:NEXT
                                                  :rem 213
450 POKEG+15,228:POKEG+15+1,228:POKEG+15+2,228:POKEG+15+3
    ,228                                          :rem 154
460 POKEG+15+D,71:POKEG+15+D+1,71:POKEG+15+D+2,71:POKEG+1
    5+D+3,71                                      :rem 135
470 POKEF+15,227:POKEF+15+1,227:POKEF+15+2,227:POKEF+15+3
    ,227                                          :rem 148
480 POKEF+15+D,71:POKEF+15+D+1,71:POKEF+15+D+2,71:POKEF+1
    5+D+3,71                                      :rem 133
```

```
490 Y=11:DX=1:DY=1:X=10                              :rem  78
500 IFRND(1)<.5THENDX=-1                             :rem 143
510 IFRND(1)<.5THENDY=-1                             :rem 145
520 AR=15:AL=15                                      :rem  55
530 POKE3072+X+40*Y,32:POKE3072+X+40*Y+D,0           :rem  78
540 X=X+DX:Y=Y+DY:POKE3072+X+40*Y,81:POKE3072+X+40*Y+D,72
                                                     :rem 107
550 IFL=160ANDOD=160THEN570                          :rem  78
560 IFL=160THENDY=-DY:GOSUB640                       :rem 113
570 GOSUB200:GOSUB160:IFY=0ORY=23THEN650             :rem 244
580 OD=L                                             :rem 185
590 L=PEEK(SCR+X+DX+(Y+DY)*40)                       :rem 250
600 IFL=32THEN530                                    :rem 218
610 IFL=127THENDX=-DX:GOSUB640:GOTO590               :rem 127
620 IFL=228ORL=227ORL=90THENDY=-DY:GOSUB640          :rem 203
630 GOTO530                                          :rem 106
640 SOUND3,800,2:RETURN                              :rem 146
650 COLOR1,1                                         :rem 168
660 IFY<1THENPRINT"{ 9 GIU'}{ 8 DES}{RVS}HA VINTO
    { 2 SPAZI}IL GIOCATORE 1{OFF}":GOTO680           :rem 163
670 IFY>22THENPRINT"{ 9 GIU'}{ 8 DES}{RVS}HA VINTO
    { 2 SPAZI}IL GIOCATORE 2{OFF}":GOTO680           :rem 218
680 PRINT"{ 11 GIU'}{ 10 DES}{RVS}GIOCHI ANCORA? (S/N)
    {OFF}"                                           :rem 183
690 IFPEEK(2038)=13THEN720                           :rem 218
700 IFPEEK(2038)=39THEN730                           :rem 219
710 GOTO690                                          :rem 112
720 IFPEEK(2038)=13THENCOLOR1,2,7:RUN                :rem 219
730 POKE239,0:SCNCLR:END                             :rem 211
                                                     :rem   0
```

VIC 20

STM

VIC 20

STM è una abbreviazione inglese che indica la memoria breve, cioè la capacità di ricordare le cose avvenute poco tempo prima. Questo semplice programma vi dà la possibilità di migliorare la vostra memoria breve in maniera divertente. All'inizio vi viene chiesto se volete cimentarvi con le lettere dell'alfabeto, con le cifre da 0 a 9, oppure solamente con i due simboli 0 – 1. Dopo che avete fatto la vostra scelta, vi viene presentata per un tempo molto breve una sequenza di numeri o di lettere, che dovete imprimervi bene nella mente. Dovrete poi digitare i simboli nello stesso ordine in cui vi sono stati presentati. Se la risposta sarà esatta, vi verrà mostrata una nuova sequenza più lunga della precedente; si comincia infatti con un solo

carattere, e ogni volta la sequenza si allunga di un simbolo. Potrete anche gareggiare con i vostri amici: vincerà chi avrà ricordato la sequenza più lunga impiegando il minor tempo possibile.

```
10 REM **STM**                                        :rem 225
20 POKE36879,95:PRINT"{CLR}{ 5 DES}{RVS}{BLK} * S T M * "
                                                      :rem 85
30 PRINT"{ 2 GIU'}VUOI GIOCARE CON..."                :rem 253
40 PRINT"{GIU'}1: LETTERE ?"                          :rem 5
50 PRINT"{GIU'}2: NUMERI ?"                           :rem 194
60 PRINT"{GIU'}3: SOLO CON 0-1 ?"                     :rem 159
70 PRINT"{GIU'}4: VUOI TERMINARE ?"                   :rem 224
80 GETA$                                              :rem 173
90 ONVAL(A$)GOTO110,120,130,420                       :rem 171
100 GOTO80                                            :rem 50
110 A=26:B=65:GOTO140                                 :rem 164
120 A=10:B=48:GOTO140                                 :rem 159
130 A=2:B=48                                          :rem 105
140 INPUT"{ 2 GIU'}SEI PRONTO <RETURN>";K$            :rem 82
150 IFK$=" "THEN150                                   :rem 218
160 C=1:TT=300                                        :rem 250
170 T=TI:TA=T                                         :rem 38
180 A$="":PRINT                                       :rem 70
190 FORD=1TOC                                         :rem 25
200 B$=CHR$(B+RND(0)*A)                               :rem 196
210 PRINTB$                                           :rem 134
220 A$=A$+B$                                          :rem 44
230 FORE=1TOTT:NEXT                                   :rem 243
240 PRINT"{SIN} ";                                    :rem 63
250 NEXT                                              :rem 214
260 PRINT                                             :rem 37
270 FORW=1TO250:NEXT:PRINT"{CLR}"                     :rem 150
280 REM**RISPOSTA**                                   :rem 155
290 POKE198,0:INPUT"RISPOSTA";AN$                     :rem 57
300 IFAN$=A$THEN400                                   :rem 58
310 PRINT"{GIU'}{RVS}SBAGLIATO!{GIU'}"                :rem 80
320 PRINT"PUNTI:";C                                   :rem 174
330 PRINT"{GIU'}LA RISPOSTA ERA:",A$                  :rem 29
340 PRINT"{GIU'}TEMPO:";STR$(INT((TA-T)/.6)/100);" SECOND
    I"
                                                      :rem 91
350 PRINT"{ 2 GIU'}GIOCHI ANCORA (S/N)?"              :rem 82
360 GETA$                                             :rem 222
370 IFA$="S"THEN140                                   :rem 38
380 IFA$<>"N"THEN360                                  :rem 99
390 GOTO10                                            :rem 54
400 C=C+1:TA=TI                                       :rem 92
410 GOTO180                                           :rem 103
420 END                                               :rem 109
```

Gli spiriti

3K Ram-Joystick

Joe ha deciso di diventare esploratore, seguendo l'esempio di un suo amico che si è arrichito enormemente con tale professione.
Allora, recatosi in Egitto, è entrato in una piramide non ancora esplorata perché abitata, a quanto dicono antiche leggende, da fantasmi assetati di sangue.
Appena entrato vede davanti a sé mucchietti d'oro sparsi qua e là, ma appena ne raccoglie uno ecco tre famelici fantasmi che lo inseguono.
Perché non aiutarlo?
Ogni mucchietto d'oro raccolto frutta 10 punti.
Il terreno nell'interno della piramide cede molto facilmente e crea delle buche nere, nelle quali bisogna far cadere i fantasmi e dalle quali bisogna tenersi ben lontani, perché se si cade dentro una di esse, si diventa fantasmi.
Se si riesce a far cadere tutti i fantasmi nelle buche, si riceve un bonus di 50 punti, e si passa al livello successivo, dove ci sarà un fantasma in più a seguire Joe. Ed ora buon divertimento!!

```
100 PRINTCHR$(147)CHR$(5):POKE36879,40               :rem  157
110 PRINT"{ 4 GIU'}"SPC(5)"GLI{ 2 SPAZI}SPIRITI":rem   87
120 REM PRESENTAZIONE                                :rem   94
130 GOSUB1250                                        :rem  220
140 FORA=15TO0STEP-.4:POKE36878,A:POKE36876,238+A:POKE368
    75,239+A:POKE36874,238+A                         :rem  230
150 FORT=1TO100:NEXT:POKE36876,0:POKE36875,0:POKE36874,0:
    NEXT                                             :rem  219
160 POKE36878,15:POKE36876,130:POKE36875,131:POKE36874,19
    4                                                :rem   21
170 POKE52,27:POKE56,27:CLR:FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I+
    25600):NEXT                                      :rem  130
180 GOSUB1370                                        :rem  228
190 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN190                 :rem   43
200 IFA$="N"THENPRINT"{GIU'}{ 5 DES}ATTENDERE ..":GOTO290
                                                     :rem  253
210 POKE36876,0:POKE36875,0:POKE36874,0              :rem  207
220 PRINTCHR$(147)" *** GLI{ 2 SPAZI}SPIRITI *** "
                                                     :rem   79
230 PRINT"LO SCOPO DEL GIOCO E' DI RACCOGLIERE PIU'
    { 3 SPAZI}ORO POSSIBILE SENZA{ 2 SPAZI}"         :rem   20
```

```
240 PRINT"FARSI PRENDERE DAI 3{ 2 SPAZI}FANTASMI CHE LO
    { 7 SPAZI}CUSTODISCONO."                          :rem  187
250 PRINT"IL TERRENO FRANA SPES-SO FORMANDO DELLE
    { 5 SPAZI}BUCHE, UTILISSIME PER"                  :rem  204
260 PRINT"FARCI CADERE I FANTAS-MI, MA LETALI ANCHE
    { 3 SPAZI}PER TE, PERCHE' TI{ 3 SPAZI}"           :rem   54
270 PRINT"TRASFORMANO IN{ 8 SPAZI}FANTASMA, TERMINANDO
    { 2 SPAZI}LA PARTITA."                            :rem  133
280 PRINT"ED ORA BUONA FORTUNA."                      :rem  152
290 POKE36876,0:POKE36875,0:POKE36874,0               :rem  215
300 REM L.M. LETTURA JOYSTICK                         :rem  253
310 A=0:FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READX:IFA<
    >XTHENPRINT"{YEL}ERRORE NEI DATI":END             :rem  171
320 REM RIDEFINISCE I CARATTERI                       :rem  134
330 FORC=7432TO7527:READA:POKEC,A:NEXT                :rem  110
340 REM L.M. LETTURA JOYSTICK                         :rem    1
350 PRINT"{GIU'}{DES}{RVS}* PREMERE UN TASTO *{OFF}"
                                                      :rem  205
360 GETA$:IFA$=""THEN360                              :rem   85
370 SYS828:PRINTCHR$(147):POKE36869,255               :rem   49
380 REM VARIABILI                                     :rem   18
390 A=PEEK(36866)AND128:SC=4*A+64*(PEEK(36869)AND112):CO=
    37888+4*A                                         :rem  153
400 DIMX(4),Y(4)                                      :rem   85
410 MA=0:N=22:HU=43:SP=32:TW=21:TE=10                 :rem  169
420 G1=41:G2=G1:G3=G1                                 :rem  129
430 S1=36876:S2=S1+1:V=S2+1                           :rem  240
440 X(4)=10:Y(4)=10:D=1:G=43:K=1:M=2:O=3:P=4:Q=5:rem  180
450 JN=841:JS=842:JW=843:JE=844:ZE=0:GD=44            :rem  202
460 REM INIZIALIZZA LO SCHERMO                        :rem  120
470 FORL=1TO50:R=INT(RND(1)*440+44):POKECO+R,7:POKESC+R,4
    4:NEXT                                            :rem  104
480 FORT=1TO3:X(T)=INT(RND(1)*20):Y(T)=INT(RND(1)*18+2)
                                                      :rem  196
490 IFPEEK(SC+X(T)+22*Y(T))<>32THENT=T-1:NEXTT        :rem   53
500 POKECO+X(T)+22*Y(T),5:POKESC+X(T)+22*Y(T),41:NEXT
                                                      :rem  126
510 POKECO+X(4)+22*Y(4),7:POKESC+X(4)+22*Y(4),42:rem  137
520 PRINT"{HOME}{CYN}!#$%{WHT}"SE:PRINT"{HOME}{CYN}"SPC(1
    1)"&'!#$%{WHT}"HI                                 :rem   78
530 REM ROUTINE PRINCIPALE                            :rem  137
540 FORT=1TOO:OX(T)=X(T):OY(T)=Y(T):NEXT:MX=X(P):MY=Y(P)
                                                      :rem   91
550 Z=(KAND(PEEK(JN)=ZE))+(MAND(PEEK(JS)=ZE))+(OAND(PEEK(
    JW)=ZE))+(PAND(PEEK(JE)=ZE))                      :rem  106
560 ONZGOSUB700,720,740,760                           :rem  254
570 R=INT(RND(K)*O+K):ONRGOSUB790,860,930             :rem  177
580 IFG1=GANDG2=GANDG3=GTHEN1120                      :rem  188
590 IFRND(1)<.1THENU=INT(RND(K)*440+GD):POKECO+U,0:POKESC
    +U,G                                              :rem  236
```

```
600 IFPEEK(SC+X(P)+N*Y(4))=GDTHENGOSUB1070              :rem  21
610 IFPEEK(SC+X(P)+N*Y(4))=HUTHEN1170                   :rem 169
620 IFMA=KTHEN1170                                      :rem  53
630 POKECO+X(K)+N*Y(K),Q:POKESC+X(K)+N*Y(K),G1          :rem 232
640 POKECO+X(M)+N*Y(M),Q:POKESC+X(M)+N*Y(M),G2          :rem 242
650 POKECO+X(O)+N*Y(O),Q:POKESC+X(O)+N*Y(O),G3          :rem 252
660 POKECO+X(P)+N*Y(P),6:POKESC+X(P)+N*Y(P),42          :rem 210
670 IFZ=0THEN530                                        :rem 186
680 POKESC+MX+N*MY,SP                                   :rem  75
690 GOTO530                                             :rem 112
700 Y(P)=Y(P)-K:IFY(P)<MTHENY(P)=M                      :rem  63
710 RETURN                                              :rem 120
720 Y(P)=Y(P)+K:IFY(P)>TWTHENY(P)=TW                    :rem 253
730 RETURN                                              :rem 122
740 X(P)=X(P)-K:IFX(P)<ZETHENX(P)=ZE                    :rem 227
750 RETURN                                              :rem 124
760 X(P)=X(P)+K:IFX(P)>TWTHENX(P)=TW                    :rem 253
770 RETURN                                              :rem 126
780 REM MUOVE I FASTASMI                                :rem 176
790 IFG1=GTHENRETURN                                    :rem  58
800 X(K)=X(K)+D*SGN(X(P)-X(K)):X(K)=X(K)-SGN(X(K))-SGN(X(
    K)-N)                                               :rem  55
810 Y(K)=Y(K)+D*SGN(Y(P)-Y(K)):Y(K)=Y(K)-SGN(Y(K))-SGN(Y(
    K)-N)                                               :rem  64
820 IFPEEK(SC+X(K)+N*Y(K))=GTHENG1=G:GOSUB1000          :rem  22
830 IFPEEK(SC+X(K)+N*Y(K))=42THENMA=K                   :rem 213
840 POKESC+OX(K)+N*OY(K),SP                             :rem 133
850 RETURN                                              :rem 125
860 IFG2=GTHENRETURN                                    :rem  57
870 X(M)=X(M)+D*SGN(X(P)-X(M)):X(M)=X(M)-SGN(X(M))-SGN(X(
    M)-N)                                               :rem  76
880 Y(M)=Y(M)+D*SGN(Y(P)-Y(M)):Y(M)=Y(M)-SGN(Y(M))-SGN(Y(
    M)-N)                                               :rem  85
890 IFPEEK(SC+X(M)+N*Y(M))=GTHENG2=G:GOSUB1000          :rem  34
900 IFPEEK(SC+X(M)+N*Y(M))=42THENMA=K                   :rem 215
910 POKESC+OX(M)+N*OY(M),SP                             :rem 135
920 RETURN                                              :rem 123
930 IFG3=GTHENRETURN                                    :rem  56

940 X(O)=X(O)+D*SGN(X(P)-X(O)):X(O)=X(O)-SGN(X(O))-SGN(X(
    O)-N)                                               :rem  88
950 Y(O)=Y(O)+D*SGN(Y(P)-Y(O)):Y(O)=Y(O)-SGN(Y(O))-SGN(Y(
    O)-N)                                               :rem  97
960 IFPEEK(SC+X(O)+N*Y(O))=GTHENG3=G:GOSUB1000          :rem  37
970 IFPEEK(SC+X(O)+N*Y(O))=42THENMA=K                   :rem 226
980 POKESC+OX(O)+N*OY(O),SP                             :rem 146
990 RETURN                                              :rem 130
1000 REM FASTASMA CADUTO NELLA BUCA                     :rem  60
1010 FORVO=15TO0STEP-1:POKEV,VO:POKES1,160+VO*3:POKES2,16
    0+VO*3:NEXT:SE=SE+10                                :rem  85
1020 IFSE>HITHENHI=SE                                   :rem  78
```

```
1030 PRINT"{HOME}{WHT}{ 4 DES}"SE:PRINT"{HOME}"SPC(17);HI
                                                  :rem  66
1040 POKES2,0:POKES1,0                            :rem  30
1050 RETURN                                       :rem 166
1060 REM PRENDE L'ORO                             :rem 204
1070 FORL=KTOTE:F=INT(RND(1)*20+234):POKEV,TE:POKES1,F:NE
     XT:SE=SE+5                                   :rem 209
1080 IFSE>HITHENHI=SE                             :rem  84
1090 PRINT"{HOME}{WHT}{ 4 DES}"SE:PRINT"{HOME}"SPC(17);HI
                                                  :rem  72
1100 POKES1,0:POKEV,0                             :rem 236
1110 RETURN                                       :rem 163
1120 REM VITTORIA                                 :rem  26
1130 PRINTCHR$(147)"{YEL}{ 9 GIU'}{ 5 DES}BONUS
     { 2 SPAZI}PUNTI":SE=SE+50                    :rem 154
1140 FORF=15TO0STEP-.4:POKEV+1,42:POKEV,F:POKES1,238+F:PO
     KES1-1,239+F:POKES1-2,238+F                  :rem  69
1150 POKEV+1,40:NEXT:POKEV,0:POKES1,0:POKES1-1,0:POKES1-2
     ,0                                           :rem 100
1160 PRINTCHR$(147):GOTO420                       :rem  76
1170 REM FINE GIOCO                               :rem  64
1180 POKECO+MX+N*MY,5:POKESC+MX+N*MY,41           :rem 174
1190 FORF=250TO130STEP-1:POKEV,15:POKES1,F:POKES2,F:POKES
     1-1,F+1:NEXT                                 :rem  63
1200 POKES1,0:POKES1-1,0:POKES2,0                 :rem 195
1210 PRINT"{HOME}{WHT}{ 2 GIU'}{ 7 DES}PECCATO!":rem 186
1220 PRINT"{GIU'}{ 5 SPAZI}PREMI {YEL}FUOCO{WHT}"
                                                  :rem  67
1230 IFPEEK(845)<>0THEN1230                       :rem  11
1240 SE=0:PRINT"{CLR}":GOTO410                    :rem 114
1250 REM PAGINA DI PRESENTAZIONE                  :rem 208
1260 PRINT"{YEL}"                                 :rem  56
1270 PRINTSPC(8)"{RVS}£{ 4 SPAZI}[<*>]{OFF}"      :rem  54
1280 PRINTSPC(7)"{RVS}£ {OFF} {RVS} {OFF} {RVS}
     { 2 SPAZI}[<*>]{OFF}"                        :rem 126
1290 PRINTSPC(7)"{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{GRN}[<K>]{YEL}{RVS}
      {OFF}{GRN}[<K>]{YEL}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}" :rem 177
1300 PRINTSPC(7)"{RVS}{ 8 SPAZI}{OFF}"            :rem 167
1310 PRINTSPC(7)"{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}
     { 3 SPAZI}{OFF}"                             :rem  76
1320 PRINTSPC(7)"{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 2 SPAZI}
     {OFF} {RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}"                  :rem 241
1330 PRINTSPC(7)"{RVS}{ 8 SPAZI}{OFF}"            :rem 170

1340 PRINTSPC(7)"{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 2 SPAZI}
     {OFF} {RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}"                  :rem 243
1350 PRINTSPC(8)"{RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF}
     { 2 SPAZI}{RVS} {OFF}"                       :rem 245
1360 RETURN                                       :rem 170
1370 REM PRESENTAZIONE                            :rem 150
1380 PRINT"{WHT}"                                 :rem 162
```

```
1390 FORX=15TO1STEP-1:READA$:IFA$="*"THENRETURN :rem  192
1400 FORT=0TOX:PRINTTAB(T)" ";A$:PRINT"{ 2 SU}":NEXT:NEXT
                                                  :rem  174
1410 REM DATI PER IL TITOLO                       :rem   35
1420 DATA?, , ,I,N,O,I,Z,U,R,T,S,I,*              :rem  166
1430 REM DATI L.M.                                :rem  195
1440 DATA120,169,78,141,20,3,169,3,141,21,3,88    :rem    3
1450 DATA96,0,0,0,0,0,169,0,141,19,145,169,127,141
                                                  :rem  185
1460 DATA34,145,173,17,145,41,4,141,73,3,173      :rem  162
1470 DATA17,145,41,8,141,74,3,173,17,145,41,16,141
                                                  :rem  200
1480 DATA75,3,173,32,145,41,128,141,76,3,173      :rem  169
1490 DATA17,145,41,32,141,77,3,169,255,141,34,145
                                                  :rem  162
1500 DATA169,128,141,19,145,76,191,234,0,0,0,0,7167
                                                  :rem  251
1510 REM DATI CARATTERI                           :rem  108
1520 DATA251,130,130,250,10,10,251,0,0,0,0,0,0,0,0,239,
     8,8,8,8,8,239,0                              :rem  187
1530 DATA190,162,162,190,164,162,162,0            :rem  122
1540 DATA248,128,130,224,130,128,248,0,138,136,138,250,13
     8,138,138,0,0,0,0,124,0,0,0,0                :rem  142
1550 DATA255,255,255,255,255,255,255,255          :rem  249
1560 DATA60,86,87,255,231,219,109,36              :rem   46
1570 DATA24,24,0,56,68,16,40,40                   :rem   31
1580 DATA0,60,126,126,126,126,60,0                :rem  172
1590 DATA0,0,0,8,44,53,95,251                     :rem  187
```

TI-99/4A

Mystery Spell

Come viene echeggiato dal nome, questo è un gioco didattico che segue come modello la serie di cartucce didattiche sviluppate dalla Texas Instruments secoli fa.
Si tratta di un rifacimento del celebre "HangMan" (o "Impiccato"), ed ha in più una grafica veramente pregevole, associata ad un ottimo sound.
Insomma, un ottimo programma che vi permetterà di sviluppare la vostra capacità di intuizione.
Il programma vi permette varie opzioni, tra cui istruzioni dettagliate, e creare una lista: quest'ultima, vi permette di crearvi la vostra lista di parole che volete indovinare, e di memorizzarla sotto forma di "file" sia su cassetta che su disco, dove potrete la volta successiva richiamarla in memoria.

```
100 REM
110 REM
120 DIM A$(26),B$(20)
130 ON ERROR 160
140 CALL INIT :: CALL LOAD(-31878,13)
150 REM
160 DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"ASPETTA UN ATTIMO..." :: G
OTO 790
170 DISPLAY AT(7,1)ERASE ALL BEEP:"PREMI   PER": : :" 1
 =  ISTRUZIONI": :"  2  =  MYSTERY SPELL": :"  3  =  FINE
 DEL PROGRAMMA"
180 DISPLAY AT(23,3):"PREMI IL TASTO ALPHA LOCK" :: CALL
KEY(0,K,S):: IF S=0 OR(K<49 OR K>51)THEN 180 :: ON K-48 G
OTO 980,200,190
190 DISPLAY AT(12,3)ERASE ALL BEEP:"GRAZIE PER AVER GIOCA
TO," :: DISPLAY AT(14,14-LEN(L$)/2):L$ :: STOP
200 DISPLAY AT(7,1)ERASE ALL BEEP:"SCEGLI UNA LISTA DI PA
ROLE:": : :"  A  =  PAROLE IN MEMORIA": :"  B  =  CREA UN
A LISTA"
210 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 OR(K<65 OR K>66)THEN 210 ::
IF K=66 THEN 230
220 PSW=1 :: GOTO 240
230 PSW=0 :: GOTO 1620
240 CALL CLEAR :: RESTORE 940 :: GOTO 930
250 CALL SPRITE(#2,120,2,78,121,0,0):: CALL MAGNIFY(3)::
CALL SPRITE(#4,136,16,8,128,0,1):: CALL SPRITE(#3,140,2,8
,128,0,-2)
260 DISPLAY AT(5,9):"MYSTERY SPELL" :: T=200 :: GOSUB 105
0 :: IF PSW=1 THEN GOTO 1860
270 DISPLAY AT(19,1)BEEP:" IL TUO NOME, PREGO?" :: DISPLA
Y AT(23,1):"SCRIVI IL NOME E PREMI ENTER"
280 ACCEPT AT(5,9)SIZE(14):L$ :: CALL HCHAR(5,7,32,22)
290 REM
300 DISPLAY AT(19,1)BEEP:"SCEGLI IL LIVELLO DI GIOCO"
310 DISPLAY AT(23,1):"    1) FACILE   2) DURO" :: CALL KEY
(0,K,S):: IF S=0 OR K>50 OR K<49 THEN 310 :: IF K=49 THEN
 ER=7 ELSE ER=5
320 FOR SP=5 TO 13 :: CALL DELSPRITE(#SP):: NEXT SP
330 DISPLAY AT(19,1):" A B C D E F G H I J K L M" :: DISP
LAY AT(23,1)BEEP:" N O P Q R S T U V W X Y Z" :: RANDOMIZ
E
340 CALL HCHAR(5,3,32,28):: W$=B$(INT(20*RND)+1):: F=LEN(
W$):: FOR I=1 TO F :: DISPLAY AT(5,2*I+14-F):"_" :: NEXT
I :: Y=0 :: SP=13
350 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 OR(K<65 OR K>90)THEN 350 ELS
E C=121
360 IF K<78 THEN R=128 ELSE R=160
370 CC=((K-64)*16+16-208*INT((K-64)/14))/8 :: CALL GCHAR(
(R+24)/8,CC,X):: IF X=32 THEN 380 ELSE 400
380 DISPLAY AT(16,14-(8+LEN(L$))/2)SIZE(8+LEN(L$))BEEP:"G
UARDA,";L$;"," :: DISPLAY AT(17,1):" CHE L'HAI GIA' PROVA
```

```
TA"
390 FOR D=1 TO 500 :: NEXT D :: CALL HCHAR(16,1,33,64)::
GOTO 350
400 V=12 :: H=0 :: GOSUB 560
410 IF K<72 OR(K>77 AND K<85)THEN H=-12 ELSE H=12
420 V=0 :: C=(K-64)*16+4-208*INT((K-64)/14):: GOSUB 560
430 X=0 :: CALL HCHAR((R+24)/8,(C+12)/8,32):: FOR I=1 TO
F :: IF ASC(SEG$(W$,I,1))<>K THEN 460
440 CALL PATTERN(#2,124):: GOSUB 590

450 CALL PATTERN(#2,120):: DISPLAY AT(5,2*I+14-F)SIZE(-1)
:CHR$(K):: X=1 :: Y=Y+1
460 NEXT I :: IF X=1 THEN 480
470 CALL PATTERN(#2,128):: GOSUB 630 :: CALL PATTERN(#2,1
20)
480 H=-H :: C=121 :: GOSUB 560
490 V=-12 :: H=0 :: R=78 :: GOSUB 560
500 IF Y=LEN(W$)THEN GOSUB 750 ELSE 510 :: GOTO 520
510 IF ER=1 THEN GOSUB 720 ELSE 350
520 DISPLAY AT(23,1)BEEP:"      UN'ALTRA PAROLA? (S/N)"
530 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 OR K<>83 AND K<>78 THEN 530
:: IF K=83 THEN 300
540 CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 170
550 REM
560 CALL MOTION(#2,V,H)
570 CALL COINC(#2,R,C,4,Z):: IF Z=0 THEN 570 ELSE CALL MO
TION(#2,0,0):: CALL LOCATE(#2,R,C):: RETURN
580 REM
590 B=8*(2*I+14-F):: CALL SPRITE(#1,132,14,R,C,(32-R)/8,(
B-C)/8)
600 J=2^(1/12):: FOR A=1 TO 25 :: CALL SOUND(-40,220*J^A,
1):: NEXT A
610 CALL COINC(#1,32,B,6,Z):: IF Z=0 THEN 610 ELSE CALL D
ELSPRITE(#1):: RETURN
620 REM
630 SP=SP-1 :: ER=ER-1 :: IF ER>4 THEN RR=80 ELSE RR=50
640 IF ER=6 OR ER=4 THEN C=52
650 IF ER=5 OR ER=1 THEN C=188
660 IF ER=3 THEN C=110
670 IF ER=2 THEN C=132
680 CALL SPRITE(#SP,140,2,1,120,(RR-1)/8,(C-120)/8)
690 J=2^(1/12):: FOR A=25 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUND(-40,
440*J^A,1):: NEXT A
700 CALL COINC(#SP,RR,C,6,Z):: IF Z=0 THEN 700 ELSE CALL
MOTION(#SP,0,0):: CALL LOCATE(#SP,RR,C):: CALL PATTERN(#S
P,100):: RETURN
710 REM
720 CALL HCHAR(19,3,32,28):: DISPLAY AT(19,15-(8+LEN(L$))
/2):"SPIACENTE, ";L$;","
730 DISPLAY AT(23,1)BEEP:"L'UCCELLO QUESTA VOLTA VINCE" :
: GOSUB 770 :: RETURN
```

```
740 REM
750 CALL HCHAR(19,3,32,28):: DISPLAY AT(19,15-(8+LEN(L$))
/2):"GRANDE, ";L$;","
760 DISPLAY AT(23,1):"  QUELLA E'LA PAROLA SEGRETA"
770 CALL HCHAR(5,3,32,28):: FOR I=1 TO F :: DISPLAY AT(5,
2*I+14-F):SEG$(W$,I,1):: NEXT I :: T=180 :: GOSUB 1050 ::
 RETURN
780 REM
790 FOR I=0 TO 9 :: CALL COLOR(I,2,8):: NEXT I :: CALL CO
LOR(10,3,8):: CALL COLOR(11,11,8):: CALL COLOR(1,13,8)
800 FOR I=1 TO 25 :: READ C,A$(I):: CALL CHAR(C,A$(I))::
NEXT I :: CALL SCREEN(15):: GOTO 170
810 DATA 112,C0C0C0C0C0C0C0C0,113,0303030303030303,114,FF
FFFFFFFFFFFFFF,115,C0C0C0FFFFC0C0C0,116,030303FFFF030303

820 DATA 105,183C3C7E7EFFFFFF,106,FFFFFFFFFFFFFFFF,107,FF
FFFF7E7E3C3C18,108,071F7FFFFF7F1F07,109,C0F0FEFFFFFEF0C0

830 DATA 96,000000000030F3FFF,97,FFFFFFFFFFFFFFFF,98,FFFFE
FC78383C7EF,99,7F3F1E3C78FCFEFF,33,FFFFFFFFFFFFFFFF

840 DATA 91,1F3F7FFFFFFFFFFF,92,F8FCFEFFFFFFFFFF,93,00000
000C0F0FCFF
850 DATA 120,071820404C888081808884434020180 7E0180C023211
0181011121C2020418E0
860 DATA 124,071820404C88808180 9F904844231807E0180C023211
018101F9091222C418E0
870 DATA 128,071820404C8880818083844840201807E0180C023211
018101C12112020418E0
880 DATA 132,030F1F3F3F3F3F1F0F07030101020408 80E0F0F8F8F8
F8F0E0C080
890 DATA 136,030F3F7F7F3FFFFFFFFF3F7F7F3707010 0C0CCFEFEFC
FFFFFFFFFCFEFEECE080
900 DATA 140,00000000000183D4783010000000000000000000000
18BCE2C180000000000
910 DATA 100,000101010001030307070703010001 01C0E0F0D0C0E0
F0F0F8F8F8F0E0C02020
920 REM
930 CALL HCHAR(16,1,33,288):: FOR I=1 TO 21 :: READ R,C,G
$ :: DISPLAY AT(R,C)SIZE(-6):G$ :: NEXT I :: GOTO 250
940 DATA 9,12,`[aa\],10,12,qrrrrp,11,12,qrrrrp,12,12,qrrr
rp,13,14,st,14,14,st,15,14,st
950 DATA 9,5,iii,10,4,ljjjm,11,4,ljjjm,12,5,kjk,13,6,b,14
,6,a,15,6,a
960 DATA 9,22,iii,10,21,ljjjm,11,21,ljjjm,12,22,kjk,13,23
,a,14,23,c,15,23,a
970 REM
980 DISPLAY AT(1,8)ERASE ALL:"MYSTERY SPELL": :"  LO SCO
PO DI MYSTERY":"SPELL E' INDOVINARE LA":"PAROLA SEGRETA."

990 DISPLAY AT(6,4):"QUANDO PREMI UNA LETTERA,":"LA FACCI
A FELICE SI MUOVE":"ALLA LETTERA PREMUTA E TI":"DIRA' SE
```

```
FAI UNA SCELTA"
1000 DISPLAY AT(10,1):"GIUSTA O SBAGLIATA.":"   SE GIUSTA
 SI LANCERA'":"UN PALLONE. SE NO UN UCCELLO":"ATTERRERA'.
"
1010 DISPLAY AT(14,1):"SE NE ATTERRANO TROPPI,":"PERDERAI
 LA PARTITA.": :"   CI SONO 2 LIVELLI:"
1020 DISPLAY AT(19,1)BEEP:"FACILE)  PERMETTE 6 ERRORI.":
:"DURO)    PERMETTE 4 ERRORI."
1030 DISPLAY AT(24,6):"**PREMI UN TASTO**" :: CALL KEY(0,
K,S):: IF S=0 THEN 1030 ELSE 200
1040 REM
1050 R=8 :: FOR SP=5 TO 13 :: C=INT(RND*240)+1 :: CALL SP
RITE(#SP,140,2,R,C,0,12):: R=R+12 :: NEXT SP
1060 CALL SOUND(T,175,0)
1070 CALL SOUND(T,349,0,175,2)
1080 CALL SOUND(T,587,0,175,2)
1090 CALL SOUND(2*T,523,0,440,1,175,2)
1100 CALL SOUND(T,587,0,175,2)
1110 CALL SOUND(2*T,523,0,440,1,185,2)
1120 CALL SOUND(T,196,0)
1130 CALL SOUND(T,330,0,196,2)
1140 CALL SOUND(T,587,0,196,2)
1150 CALL SOUND(2*T,523,0,466,1,196,2)
1160 CALL SOUND(T,587,0,196,2)
1170 CALL SOUND(2*T,523,0,466,1,208,2)
1180 CALL SOUND(T,220,2)
1190 CALL SOUND(T,523,0,440,1,220,2)
1200 CALL SOUND(T,311,2)
1210 CALL SOUND(T,523,0,440,1,311,2)
1220 CALL SOUND(T,294,2)
1230 CALL SOUND(T,494,0,415,1,294,2)
1240 CALL SOUND(T,277,2)
1250 CALL SOUND(T,466,0,392,1,277,2)
1260 CALL SOUND(T,440,0,262,2)
1270 CALL SOUND(T,523,0,262,2)
1280 CALL SOUND(T,587,0,247,2)
1290 CALL SOUND(T,698,0,247,2)
1300 CALL SOUND(2*T,659,0,233,2)
1310 CALL SOUND(2*T,784,0,659,1,131,2)
1320 CALL SOUND(T,880,0,175,2)
1330 CALL SOUND(T,831,0,175,2)
1340 CALL SOUND(T,880,0,262,2,349,2)
1350 CALL SOUND(T,1047,0,262,2,349,2)
1360 CALL SOUND(T,1047,0,220,2)
1370 CALL SOUND(T,880,0,220,2)
1380 CALL SOUND(T,784,0,262,2,349,2)
1390 CALL SOUND(T,698,0,262,2,349,2)
1400 CALL SOUND(T,784,0,233,2)
1410 CALL SOUND(T,698,0,233,2)
1420 CALL SOUND(T,587,0,294,2,349,2)
1430 CALL SOUND(T,698,0,294,2,349,2)
```

```
1440 CALL SOUND(T,698,0,220,2)
1450 CALL SOUND(T,587,0,220,2)
1460 CALL SOUND(T,523,0,262,2,349,2)
1470 CALL SOUND(T,440,0,262,2,349,2)
1480 CALL SOUND(T,392,0,247,2)
1490 CALL SOUND(T,784,0,247,2)
1500 CALL SOUND(T,698,0,294,2,349,2)
1510 CALL SOUND(T,659,0,294,2,349,2)
1520 CALL SOUND(T,587,0,196,2)
1530 CALL SOUND(T,440,0,196,2)
1540 CALL SOUND(T,440,0,233,2,349,2)
1550 CALL SOUND(T,494,0,233,2,349,2)
1560 CALL SOUND(T,523,0,175,2,220,2)
1570 CALL SOUND(T,587,0,175,2,220,2)
1580 CALL SOUND(2*T,659,0,262,2)
1590 CALL SOUND(3*T,698,0,262,2,175,0)
1600 FOR I=1 TO 30 STEP 2 :: CALL SOUND(-T,698,I,262,I,17
5,I):: NEXT I :: RETURN
1610 REM
1620 DISPLAY AT(1,4)ERASE ALL:"ISTRUZIONI LISTA PAROLE":
:"  QUI TU PUOI SIA CREARE":"UNA LISTA DI PAROLE"
1630 DISPLAY AT(6,1):"CHE CARICARNE UNA ESISTENTE":"DA UN
A MASSA.": : :"  MENTRE LA CREI, DIGITA LA":"PAROLA, E PR
EMI ENTER."
1640 DISPLAY AT(12,1):"LA LUNGHEZZA MASSIMA DI OGNI":"PAR
OLA E'13 CARATTERI. 20":"PAROLE POSSONO ESSERE CREATE":"I
N UNA LISTA."
1650 DISPLAY AT(18,3)BEEP:"COME CREI UNA LISTA PUOI":"SAL
VARLA A UNA MASSA PER USI":"FUTURI CON MYSTERY SPELL."
1660 DISPLAY AT(24,6):"**PREMI UN TASTO**" :: CALL KEY(0,
K,S):: IF S=0 THEN 1660
1670 DISPLAY AT(7,1)ERASE ALL BEEP:"  1  =  CREA UNA LIST
A": :"  2  =  CARICA UN
A LISTA": :"  3  =  ESCI"
1680 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 OR(K<49 OR K>51)THEN 1680 :
: J=0 :: ON K-48 GOTO 1690,1800,200
1690 DISPLAY AT(1,2)ERASE ALL:"DIGITA LA LISTA DI PAROLE:
"
1700 I=1 :: C=1 :: FOR A=1 TO 2 :: R=3 :: FOR Z=1 TO 10
1710 ACCEPT AT(R,C)SIZE(-13)BEEP:B$(I):: R=R+2 :: I=I+1 :

: NEXT Z :: C=15 :: NEXT A
1720 DISPLAY AT(24,1)BEEP:"CORREGGI O CAMBI ? (S/N)"
1730 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 OR K<>83 AND K<>78 THEN 173
0 :: IF K=83 THEN 1700 :: J=1 :: GOTO 1800
1740 FOR I=1 TO 20 :: PRINT #1:B$(I):: NEXT I :: CLOSE #1
 :: GOTO 240
1750 FOR I=1 TO 20 :: INPUT #1:B$(I):: NEXT I :: CLOSE #1

1760 DISPLAY AT(11,6)ERASE ALL BEEP:"VORRESTI VEDERE": :"
 LA LISTA DI PAROLE? (S/N) "
```

```
1770 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 OR(K<>83 AND K<>78)THEN 177
0 :: IF K=83 THEN 1780 ELSE 240
1780 DISPLAY AT(1,7)ERASE ALL BEEP:"LISTA DI PAROLE" :: R
=3 :: FOR I=1 TO 20 STEP 2 :: DISPLAY AT(R,1):B$(I),B$(I+
1):: R=R+2 :: NEXT I
1790 DISPLAY AT(24,1):"PREMI UN TASTO SE HAI LETTO" :: CA
LL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1790 ELSE 240
1800 ON ERROR 1920
1810 DISPLAY AT(5,6)ERASE ALL BEEP:"QUAL'E' IL NOME DELLA
 TUA": :"  MEMORIA DI MASSA?": :"(ESEMPIO: CS1 O DSK1.PAR
OLE)"
1820 DISPLAY AT(23,1):"PREPARA LA MEMORIA DI MASSA" :: AC
CEPT AT(11,3):F$
1830 IF SEG$(F$,1,1)="C" THEN 1870 ELSE OPEN #1:F$,INTERN
AL,UPDATE,FIXED 50
1840 IF J=0 THEN 1750 ELSE 1740
1850 REM
1860 FOR I=1 TO 20 :: READ B$(I):: NEXT I :: GOTO 270
1870 IF J=0 THEN 1890
1880 OPEN #1:F$,OUTPUT,INTERNAL,FIXED 50 :: FOR I=1 TO 20
 :: PRINT #1:B$(I):: NEXT I :: CLOSE #1 :: GOTO 240
1890 OPEN #1:F$,INPUT ,INTERNAL,FIXED 50 :: FOR I=1 TO 20
 :: INPUT #1:B$(I):: NEXT I :: CLOSE #1 :: CALL CLEAR ::
GOTO 1760
1900 DATA BANANE,CAROTE,RABARBARO,BAMBOLA,ANGOLO,FUCILE,C
ORNETTO,CELEBRE,MELONE,ARANCE,MELE,ANGURIA
1910 DATA FUNGHI,PIANETA,PATATE,POMODORI,GRAPPA,PIMPANTE,
SPORT,LIMONI
1920 PRINT "ERRORE...ERRORE"
1930 PRINT "CONTROLLA NASTRI E DISCHI"
1940 PRINT "IL PROGRAMMA RIPARTIRA'"
1950 PRINT "ASPETTA PER FAVORE..."
1960 FOR A=1 TO 500
1970 NEXT A
1980 RUN
```

TI-99/4A

Duello Spaziale

BASIC

Questo è un programma che vi permetterà di svilupparvi in acrobazie aeree (sulla falsariga di Red Baron). Fa un ottimo uso degli Sprites.
La trama è la stessa: voi dovete distruggere l'avversario a colpi di mitragliate, ed evitando di scontrarvi.
Per chi sta a sinistra, usate i tasti E,S,D,X per muovervi, e F per spa-

rare; per chi sta a destra, usate i tasti I,J,K,M per muovervi, e H per sparare.

```
100 REM
110 CALL CLEAR
120 DISPLAY AT(4,3):"** DUELLO SPAZIALE **"
130 DISPLAY AT(8,3):"CONTROLLATE LE ASTRONAVI" :: DISPLAY
 AT(10,3):"CON I TASTI DELLE FRECCE." :: DISPLAY AT(13,3)
:"SPARATE CON 'F' E 'H'."
140 CALL MAGNIFY(3):: A1=1 :: A2=5
150 CALL CHAR(96,"00000000F0783F3F3F78F0000000000000000
00000F0FFFFF")
160 CALL CHAR(100,"0000000000001037F1F07030301010003070E
3C78F8F0E0C08")
170 CALL CHAR(104,"01010101030303030303070F0F0C08808080
80C0C0C0C0C0C0E0F0F0308")
180 CALL CHAR(108,"C0E0703C1E1F0F070301000000000000000000
00000080C0FEF8E0C0C0808")
190 CALL CHAR(112,"000000000000FFFFF0F000000000000000000
000F1EFCFCFCFC1E0F")
200 CALL CHAR(116,"000000000000103070F1F1E3C70E0C0008080
C0C0E0F8FEC08")
210 CALL CHAR(120,"080C0F0F070303030303030101010110 30F0
F0E0C0C0C0C0C0C08080808")
220 CALL CHAR(124,"0001010303071F3F030100000000000000000
00000080C0E0F0F8783C0E0703")
230 CALL CHAR(128,"000000000000001010000000000000000000
0000000808")
240 CALL CHAR(132,"C1E171381C0E07E3E3070E1C3871E1C183878E
1C3870E0C7C7E070381C8E8783")
250 DISPLAY AT(18,3):"SCEGLI:" :: DISPLAY AT(20,6):"1 PRI
NCIPIANTE" :: DISPLAY AT(21,6):"2 ESPERTO" :: DISPLAY AT(
22,6):"3 PROFESSIONISTA"
260 CALL KEY(0,K,S):: IF (K<49)+(K>51)THEN 260
270 L=2*(K-48)
280 CALL CLEAR :: RANDOMIZE
290 CALL SPRITE(#1,96,7,INT(RND*180),20,0,L,#2,112,6,INT(
RND*180),240,0,-L)
300 CALL KEY(1,K1,S1):: CALL KEY(2,K2,S2)
310 IF S1=0 THEN 430
320 IF K1<>5 THEN 340 ELSE IF A1>3 AND A1<8 THEN A1=A1-1
ELSE IF A1<3 OR A1=8 THEN A1=A1+1
330 GOTO 390
340 IF K1<>2 THEN 360 ELSE IF A1>5 THEN A1=A1-1 ELSE IF A
1<5 AND A1>1 THEN A1=A1+1
350 GOTO 390
360 IF K1+1<>1 THEN 380 ELSE IF A1>3 AND A1<7 THEN A1=A1+
1 ELSE IF A1<3 OR A1=8 THEN A1=A1-1
370 GOTO 390
```

```
380 IF K1<>3 THEN 420 ELSE IF A1<5 AND A1>1 THEN A1=A1-1
ELSE IF A1>5 THEN A1=A1+1
390 IF A1=0 THEN A1=8
400 IF A1=9 THEN A1=1
410 CALL PATTERN(#1,(A1*4)+92):: ON A1 GOSUB 640,650,660,
670,680,690,700,710 :: GOTO 430
420 IF K1=12 THEN GOSUB 800
430 IF S2=0 THEN 550
440 IF K2<>5 THEN 460 ELSE IF A2>3 AND A2<8 THEN A2=A2-1
ELSE IF A2<3 OR A2=8 THEN A2=A2+1
450 GOTO 510
460 IF K2+1<>1 THEN 480 ELSE IF A2>3 AND A2<7 THEN A2=A2+
1 ELSE IF A2<3 OR A2=8 THEN A2=A2-1
470 GOTO 510
480 IF K2<>2 THEN 500 ELSE IF A2>5 THEN A2=A2-1 ELSE IF A
2<5 AND A2>1 THEN A2=A2+1
490 GOTO 510
500 IF K2<>3 THEN 540 ELSE IF A2<5 AND A2>1 THEN A2=A2-1
ELSE IF A2>5 THEN A2=A2+1
510 IF A2=0 THEN A2=8
520 IF A2=9 THEN A2=1
530 CALL PATTERN(#2,(A2*4)+92):: ON A2 GOSUB 720,730,740,
750,760,770,780,790 :: GOTO 550
540 IF K2=1 THEN GOSUB 920
550 CALL COINC(#1,#2,2.5*L,C):: IF C=-1 THEN 1100
560 CALL COINC(#1,#4,3*L,C):: IF C=-1 THEN 1030
570 CALL COINC(#2,#3,3*L,C):: IF C=-1 THEN 950
580 CALL SOUND(-4000,110,4,-4,4)
590 IF B=0 THEN 610
600 CALL POSITION(#3,BX,BY):: IF BX<6 OR BX>186 OR BY<8 O
R BY>250 THEN CALL DELSPRITE(#3):: B=0
610 IF B2=0 THEN 300
620 CALL POSITION(#4,B2X,B2Y):: IF B2X<6 OR B2X>186 OR B2
Y<8 OR B2Y>250 THEN CALL DELSPRITE(#4):: B2=0
630 GOTO 300
640 CALL MOTION(#1,0,L):: RETURN
650 CALL MOTION(#1,-L*.7,L*.7):: RETURN
660 CALL MOTION(#1,-L,0):: RETURN
670 CALL MOTION(#1,-L*.7,-L*.7):: RETURN
680 CALL MOTION(#1,0,-L):: RETURN
690 CALL MOTION(#1,L*.7,-L*.7):: RETURN
700 CALL MOTION(#1,L,0):: RETURN
710 CALL MOTION(#1,L*.7,L*.7):: RETURN
720 CALL MOTION(#2,0,L):: RETURN
730 CALL MOTION(#2,-L*.7,L*.7):: RETURN
740 CALL MOTION(#2,-L,0):: RETURN
750 CALL MOTION(#2,-L*.7,-L*.7):: RETURN
760 CALL MOTION(#2,0,-L):: RETURN
770 CALL MOTION(#2,L*.7,-L*.7):: RETURN
780 CALL MOTION(#2,L,0):: RETURN
790 CALL MOTION(#2,L*.7,L*.7):: RETURN
```

```
800 IF B=1 THEN RETURN
810 CALL POSITION(#1,BA,BB)
820 D=A1 :: N=3 :: R1=BA :: C1=BB :: B=1
830 ON D GOTO 840,850,860,870,880,890,900,910
840 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,0,L*2):: RETURN
850 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,-L*1.4,L*1.4):: RETURN
860 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,-L*2,0):: RETURN
870 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,-L*1.4,-L*1.4):: RETURN
880 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,0,-L*2):: RETURN
890 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,L*1.4,-L*1.4):: RETURN
900 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,L*2,0):: RETURN
910 CALL SPRITE(#N,128,2,R1,C1,L*1.4,L*1.4):: RETURN
920 IF B2=1 THEN RETURN
930 CALL POSITION(#2,B2X,B2Y)
940 R1=B2X :: C1=B2Y :: D=A2 :: N=4 :: B2=1 :: GOTO 830
950 CALL DELSPRITE(#3,#4)
960 CALL MOTION(#2,0,0):: CALL POSITION(#2,P2X,P2Y)
970 CALL SPRITE(#2,132,10,P2X,P2Y,20,0)
980 CALL SOUND(-500,110,4,-5,4)
990 CALL POSITION(#2,P2X,P2Y):: IF P2X<186 THEN 980
1000 CALL DELSPRITE(#2,#1)
1010 RED=RED+1
1020 DISPLAY AT(12,4):"HA VINTO IL ROSSO." :: GOTO 1170
1030 CALL DELSPRITE(#3,#4)
1040 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL POSITION(#1,P1X,P1Y)
1050 CALL SPRITE(#1,132,10,P1X,P1Y,20,0)
1060 CALL SOUND(-1000,110,4,-5,4)
1070 CALL DELSPRITE(#1,#2)
1080 BLUE=BLUE+1
1090 DISPLAY AT(12,4):"HA VINTO IL BLU." :: GOTO 1170
1100 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0):: CALL POSITION(#1,P1X,P1
Y,#2,P2X,P2Y)
1110 CALL SPRITE(#1,132,10,P1X,P1Y,20,0,#2,132,10,P2X,P2Y
,20,0)
1120 CALL POSITION(#1,P1X,P1Y):: CALL POSITION(#2,P2X,P2Y
):: IF P1X>186 OR P2X>186 THEN CALL DELSPRITE(#1,#2)
1130 CALL SOUND(-500,110,4,-6,4)
1140 IF P1X<>0 OR P2X<>0 THEN 1120
1150 CALL DELSPRITE(ALL)
1160 DISPLAY AT(12,4):"VI SIETE SCONTRATI." :: GOTO 1170

1170 DISPLAY AT(16,4):"PUNTEGGIO:"
1180 DISPLAY AT(18,8):"ROSSO = ";RED
1190 DISPLAY AT(20,8):"BLU   = ";BLUE
1200 DISPLAY AT(23,4):"CONTINUI? (S/N)"
1210 A1=1 :: A2=5 :: B=0 :: B2=0 :: C=0
1220 CALL KEY(0,K,S)
1230 IF K=83 THEN 280
1240 IF K<>78 THEN 1220
1250 END
```

Caccia al tesoro

16/48K

In una misteriosa quanto non conosciuta terra, devi guidare il tuo equipaggio (reclutato tra gli abitanti delle zone vicine) alla ricerca di un mitico tesoro. Alla partenza disponi di 500 dollari con cui assumere uomini, acquistare attrezzi da scavo, cibo e bevande. Organizzata dunque la spedizione puoi iniziare a cercare i tesori nascosti, seguendo le indicazioni del tuo radar. Quando vorrai far rifornimento o nuovi acquisti potrai rientrare al campo base. Cerca di essere un oculato amministratore, oltre che un bravo esploratore, perché conosciamo persone che hanno dilapidato fortune in cerca di tesori... mai trovati. Buona caccia!

```
   1 REM ************************
   2 REM *  CACCIA AL TESORO    *
   3 REM ************************
   5 GO SUB 9100
  10 GO SUB 8000: LET gd=1: LET d=3
  15 OVER 1: BRIGHT 8: GO SUB 9000: LET x=16: LET y=11: PRINT AT y,x;
      INK 6;"C": PRINT  BRIGHT 1; INK 5;AT 1,31;"J"
  20 LET ti=0: PAPER 8: OVER 1
  40 GO SUB 3200: GO SUB 3210
 100 INK 9: LET i$=INKEY$: GO SUB 3000
 101 PRINT  OVER 1;AT y,x;CHR$ (143+d)
 102 IF i$="0" THEN  GO SUB 1000
 110 IF i$="8" THEN  LET d=d+1: IF d>8 THEN  LET d=1
 120 IF i$="5" THEN  LET d=d-1: IF d<1 THEN  LET d=8
 145 GO SUB 998
 147 IF x=31 AND y=1 THEN  GO SUB 8510: LET y=2: LET d=5
 148 IF CODE SCREEN$ (y,x)=0 THEN  BEEP .5,0: GO SUB 4000
 149 PRINT  OVER 1;AT y,x; INK 6;CHR$ (143+d)
 150 GO SUB 3000
 200 LET st=st-1: PRINT  OVER 0;AT 21,22; PAPER 8; INK 8;st;" ": IF s
     t<=0 THEN  GO SUB 4000
 500 GO TO 100
 998 LET x=x+((d=4 OR d=5 OR d=6) AND x<31)-((d=1 OR d=2 OR d=8)
      AND x>0): LET y=y-((d=3 OR d=2 OR d=4) AND y>1)+((d=8 OR d=7
      OR d=6) AND y<20)
 999 RETURN
1000 IF de<1 THEN  BEEP .05,-20: RETURN
1010 LET de=de-1: LET st=st-50: INK 8: PLOT  OVER 1;0,0: DRAW  OVER 1
     ;x*8+3,175-(y*8)-5
1020 PLOT  OVER 1;255,0: DRAW  OVER 1;-(255-(x*8+3)),175-(y*8)-5
1030 PLOT  OVER 1;0,175: DRAW  OVER 1;(x*8+3),-((y*8)-5)-8
1035 PLOT  OVER 1;255,175: DRAW  OVER 1;-(255-(x*8+3)-1),-(y*8)-4
1050 FOR f=1 TO 3: BEEP .1,20: NEXT f
1060 PLOT  OVER 1;0,0: DRAW  OVER 1;x*8+3,175-(y*8)-5
```

```
1070 PLOT  OVER 1;255,0: DRAW  OVER 1;-(255-(x*8+3)),175-(y*8)-5
1075 PLOT  OVER 1;0,175: DRAW  OVER 1;(x*8+3),-((y*8)-5)-8
1080 PLOT  OVER 1;255,175: DRAW  OVER 1;-(255-(x*8+3)-1),-(y*8)-4
2000 PRINT  PAPER 1; OVER 0;AT 0,10;TAB 32: PRINT  OVER 0; INK 7;AT 0
     ,10;"RADAR:";("Nord " AND y>b);("Sud " AND y<b);("Ovest " AND x>
     a);("Est " AND x<a)
2005 PRINT  FLASH 1; PAPER 2; INK 6;AT y,x;"I"
2010 IF x<>a AND y<>b THEN  RETURN
2020 FOR f=-20 TO 20: PRINT AT 0,10; INK 7; OVER 0;"RADAR:"; PAPER
     RND*5+2;"Tutto OK!": BEEP .008,f: NEXT f: LET m=m+250: GO SUB 90
     40: GO SUB 3210
2100 RETURN
3000 LET ti=ti+.0625: BEEP (ti=INT ti)*.02,ti: PRINT  INK 7; OVER 0;
     AT 0,0;" T:";("0" AND INT ti<10);INT ti: IF INT ti<>10 THEN
      RETURN
3010 LET m=m+20: GO SUB 9040: LET di=0: OVER 0: LET ti=0: PRINT AT y,
     x;"*": FOR g=1 TO 2: FOR f=2 TO 14 STEP 3: CIRCLE  INK 8;
      BRIGHT 8; OVER 1;bx*8+4,175-(by*8)-4,f
3020 LET di=(SCREEN$ (y,x)<>"*")+di: NEXT f: NEXT g: GO SUB 3200:
      PRINT AT y,x; INK 6;CHR$ (143+d): IF NOT di THEN  RETURN
3100 GO TO 4000
3200 LET bx=3+INT (RND*25): LET by=3+INT (RND*15): RETURN
3210 LET a=INT (RND*31): LET b=INT (RND*21): IF ATTR (b,a)<>7
      THEN  GO TO 3210
3220 RETURN
4000 LET mh=mh-1
4020 IF st<1 THEN  PRINT AT 11,0;"L'equipaggio e' morto ESAUSTO!!!":
      FOR f=-10 TO -40 STEP -5: BEEP .35,f: NEXT f: LET mh=0
4030 PRINT AT 21,13; OVER 0;mh: PRINT AT y,x; OVER 0; PAPER 0;" "
4040 FOR g=6 TO 0 STEP -3: BORDER g: FOR f=1 TO 8: PRINT  OVER 0;AT y
     ,x; INK RND*6+1;"ABCDEFGH"(f TO f): BEEP .008,f: BEEP .004,f*1.5
     : BEEP .002,f*2: NEXT f: NEXT g
4050 PRINT  OVER 0; INK 7; BRIGHT 1;AT y,x;"M": GO SUB 998
4090 IF mh<>0 THEN  RETURN
4100 GO SUB 5000: GO TO 10
5000 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: CLS
5010 PRINT AT 5,2;"LA FINE DELLA LUNGA RICERCA!";AT 10,4;"HAI RISPARM
     IATO #";m;" MONETE"
5020 FOR f=0 TO 255: OUT 254,0: OUT 254,f: NEXT f
5050 PAUSE 140: RETURN
8000 BORDER 2: PAPER 2: INK 6: CLS
8010 PRINT  PAPER 1; FLASH 1;" C A C C I A   A L  T E S O R O "
8020 PRINT  INK 5; BRIGHT 1'"In questo gioco devi guidare il cammino
     del tuo equipaggio in   cerca di un tesoro. Pare facile?ricordat
     i che devi evitare mine,alberi e le buche scavate dai   tuoi ste
     ssi uomini!"
8030 PRINT  INK 7'"Presta attenzione anche ai soldidi cui disponi, pe
     rche' dovrai  poter acquistare cibo e attrezziper i tuoi uomini.
      Quando avrai esaurito le scorte, potrai       tornare alla base
     (J) per fare  nuove compere."
8040 PRINT  INK 6'"Ricorda, infine, che lo scopo   del gioco e' quell
     o di diventareRICCHI, non di tornare...MORTI!!"
8100 PAUSE 0: PAPER 0: FOR f=0 TO 21: LET l=USR 3280: PRINT  INK 1;
     AT 21,0;"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII": NEXT f
8500 OVER 0: LET cd=1: LET de=0: LET fd=0: LET mh=0: LET st=500:
      INK 6: BORDER 0: LET m=500
8505 PRINT AT 2,2;"5 - Diminuisce  8 - Aumenta";AT 4,10;"0 - Scelta"
8510 LET pq=50: LET s$="Scelta attrezzi da scavo": GO SUB 8800: LET d
     e=de+a
8520 LET pq=200: LET s$="Uomini da assumere": GO SUB 8800: LET mh=mh+
     a+1
```

```
8540 LET pq=20*mh: LET s$="Cibo e bevande": GO SUB 8800: LET fd=fd+a
8560 LET cd=0: LET m2=m: LET pq=1: LET m=fd: LET s$="Sfami gli uomini
     ? (QUANTO?)": GO SUB 8800: LET m=m2: LET fd=fd-a: LET st=st+a*10
     0
8700 GO SUB 9045: RETURN
8800 POKE 23659,1: LET a=0: PRINT  OVER 0;AT 22,0;s$;":";TAB 32
8810 LET i$=INKEY$: PRINT  INK 6; OVER 0;AT 22,0+LEN s$+2; INK 3;a;"
     ": IF i$<>"" THEN  BEEP .08,0
8820 IF i$="5" AND a>0 THEN  LET a=a-1: LET m=m+pq
8830 IF i$="8" AND m-pq>=0 THEN  LET a=a+1: LET m=m-pq
8880 IF i$="0" THEN  POKE 23659,2: INPUT "": RETURN
8885 IF i$<>"" AND cd THEN  PRINT  PAPER 6; INK 2; OVER 0;AT 18,2;"
     Contanti:"; INVERSE 1;m; PAPER 0;"{2SG8}"
8890 GO TO 8810
8900 RETURN
9000 BORDER 0: PAPER 0: OVER 0: INK 7: CLS
9010 PRINT  BRIGHT 1; PAPER 1;"                                "
9022 FOR f=1 TO 20: LET x=RND*31: LET y=RND*19+1: LET z=RND*3+1
9030 LET c=INT (RND*2): PRINT  OVER 0;AT y,x; INK z;CHR$ (154+c):
      NEXT f
9040 PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; PAPER 1; INK 7; OVER 0;"$      UOMINI:
      FORZA:        "
9045 PRINT  OVER 0; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1;AT 21,1;m;"  ";AT 21,13;
     mh
9050 RETURN
9100 FOR f=USR "a" TO USR "m"+7: READ a: POKE f,a: NEXT f
9120 DATA 16,48,95,129,a,95,48,16,252,132,136,132,162,209,10,4
9130 DATA 24,36,66,231,36,a,a,60,63,33,17,33,69,139,80,32,8,12,250,12
     9,a,250,12,8,32,80,139,69,33,17,33,63,60,36,a,a,231,66,36,24,4,1
     0,209,162,132,136,132,252
9140 DATA 126,129,153,165,a,153,129,126,24,36,66,-1,129,153,a,-1
9150 DATA 8,8,20,12,22,42,95,8,12,54,75,215,110,40,12,8,129,90,52,18,
     82,60,90,129
9400 RETURN
```

sinclair

Isotopi radioattivi

In fondo al mare sono stati ritrovati alcuni bidoni pieni di isotopi radioattivi: i contenitori sono in un pietoso stato di conservazione e la ca-

tastrofe ecologica sembra imminente ed inevitabile. Fortunatamente ci sono 5 mini sommergibili a vostra disposizione: se riuscirete ad evitare le pericolosissime piovre blu (mutazioni genetiche voraci e poco socievoli), il contatto con le alghe ormai contaminate e se farete sufficientemente in fretta, forse il disastro verrà evitato!

```
  10 REM ************************
  11 REM   ISOTOPI RADIOATTIVI
  12 REM ************************
  20 POKE 23609,10: POKE 23658,8: GO SUB 9000: GO SUB 8900: GO SUB 20
     00: GO TO 25
  21 GO SUB 8900: GO SUB 2000
  25 PAPER 5: CLS : POKE 23624,8: BORDER 1
  40 GO SUB 6000: GO SUB 6050
1000 LET X1=X: LET Y1=Y
1001 LET U$=INKEY$
1010 PRINT AT Y1,X1;"  ";AT Y1+1,X1;"  "
1021 IF U$=CHR$ 32 THEN  GO SUB 3000
1022 LET X=X+(U$="P")-(U$="O"): LET Y=Y+(U$="A")-(U$="Q")
1023 IF PU=1 THEN  GO SUB 1510
1025 LET Y=Y+(Y<1)-(Y>16)
1026 LET X=X-(X>30)+(X<0)
1027 LET L=USR 60000
1028 IF ATTR (Y,X)<>40 OR ATTR (Y+1,X)<>40 OR ATTR (Y,X+1)<>40
      OR ATTR (Y+1,X+1)<>40 THEN  GO SUB 7000
1030 PRINT AT Y,X;"QR";AT Y+1,X;"ST"
1031 IF TI=1 THEN  GO TO 5000
1032 IF TI<100 THEN  PRINT AT 21,16; PAPER 7;" ": IF TI<10 THEN
      PRINT AT 21,15; PAPER 7;" "
1035 IF PU=1 THEN  GO SUB 1500
1040 LET TI=TI-1: PRINT AT 21,14; PAPER 7;TI
1090 GO TO 1000
1500 PRINT AT Y+2,X;"KL";AT Y+3,X;"MN"
1505 RETURN
1510 PRINT AT Y1+2,X1; PAPER 5;"  ";AT Y1+3,X1;"  "
1520 RETURN
2000 PAPER 0: CLS : INK 7: POKE 23624,15: CLS : BORDER 1
2010 PRINT AT 0,12; BRIGHT 1;"ISOTOPI"
2020 PRINT AT 2,0;"In questo gioco tu (il minisub) devi raccogliere b
     idoni pieni diisotopi radioattivi. Raccogli i bidoni nascosti tr
     a le alghe e  portali sino alla nave appoggio."
2030 PRINT "Devi pero' fare in fretta:        trascorso un certo tempo
     gli     isotopi diventano infatti molto pericolosi!"
2035 PRINT "Occhio, infine, alle voraci e   tentacolari PIOVRE BLU, c
     he in  gran numero infestano il mare..."
2040 PRINT AT 19,1;"Q=SU A=GIU O=DESTRA P=SINISTRA";AT 18,7;"SPACE=PR
     ENDI/LASCIA"
2041 PRINT AT 14,12; INK 4;"I{5G8}"; INK 2;"KL{4G8}"; INK 7;"{3G8}QR"

2042 PRINT AT 15,12; INK 4;"J{5G8}"; INK 2;"MN{4G8}"; INK 7;"{3G8}ST"

2043 PRINT AT 16,0;"PIOVRA   ALGHE    BIDONE    SUB"
2049 LET IN=0
2050 PRINT AT 21,0;"      PREMI <S> PER GIOCARE"
2051 PRINT AT 14,3; INK 5;"EF";AT 15,3;"GH"
2052 PRINT AT 0,12; INK IN;"ISOTOPI": LET IN=IN+1: IF IN=8 THEN
      LET IN=0
```

```
2053 PAUSE 6
2054 IF INKEY$="S" THEN  GO TO 2090
2056 PRINT AT 14,3; INK 5;"AB";AT 15,3;"CD"
2057 PAUSE 6: GO TO 2051
2090 PAPER 5: CLS : BORDER 1: INK 0: RETURN
3000 IF Y=16 THEN  GO TO 3010
3001 IF Y=1 THEN  GO TO 3100
3002 IF Y<>16 OR Y<>1 THEN  RETURN
3010 IF ATTR (Y+2,X)<>42 OR ATTR (Y+2,X+1)<>42 THEN  GO TO 3190
3020 LET PU=1: POKE 60230,INT (RND*6)+16: FOR N=10 TO 150 STEP 10:
     POKE 60228,N: LET L=USR 60227: NEXT N: PRINT AT Y+2,X;"  ";AT Y
     +3,X;"  ": BORDER 1
3030 RETURN
3100 IF X<10 OR X>20 OR PU=0 THEN  RETURN
3110 PRINT AT Y1+2,X1;"  ";AT Y1+3,X1;"  "
3115 POKE 60230,INT (RND*6)+16: FOR N=150 TO 10 STEP -10: POKE 60228,
     N: LET L=USR 60227: NEXT N: BORDER 1
3120 LET PU=0: LET SC=SC+100: PRINT AT 21,26; PAPER 7;SC: PAPER 5:
     LET CAN=CAN+1: LET PUF=FT-CAN: IF CAN=FT+1 THEN  GO TO 4000
3190 RETURN
4000 REM FATTO!
4010 CLS : PRINT AT 8,11;"COMPLIMENTI";AT 10,5;"HAI RACCOLTO TUTTI GL
     I           ISOTOPI RADIOATTIVI !!"
4020 PRINT AT 14,8; INK 1;"IL TUO TEMPO: ";TI
4025 PRINT AT 16,12; INK 2; FLASH 1;"BONUS ";TI: LET SC=SC+TI
4030 FOR N=9 TO 90: POKE 60181,N: LET L=USR 60179: NEXT N
4040 PRINT #0;"PREMI UN TASTO PER PASSARE ALLA PROSSIMA FASE DI RACCO
     LTA......"
4045 BORDER 1: PAUSE 0
4050 LET CAN=0: LET FT=FT+1: LET PUF=FT: LET PC=PC-3: IF FT=9 THEN
     LET FT=9
4055 IF PC<1 THEN  LET PC=1
4060 CLS : LET Y=1: LET TI=200+50*FT: LET Z=Z+1: GO SUB 8900: LET X=1
     5: GO TO 30
5000 CLS : PRINT AT 10,7; FLASH 1; INK 2;"IL TEMPO E' SCADUTO"
5010 PRINT AT 12,3;"LA RADIOATTIVITA' HA ORMAI          RAGGIUNTO UN L
     IVELLO                TROPPO ALTO...."'''"        MISSIONE ABBANDONA
     TA"
5015 FOR N=130 TO 9 STEP -1: POKE 60181,N: LET L=USR 60179: NEXT N
5020 PAUSE 600: GO TO 7200
6000 FOR M=0 TO PUF: FOR N=PC TO PC+PUF*3 STEP 3: PRINT AT 18,N;
     INK 2;"KL": NEXT N: NEXT M
6001 FOR M=0 TO PUF: FOR N=PC TO PC+PUF*3 STEP 3: PRINT AT 19,N;
     INK 2;"MN": NEXT N: NEXT M
6002 INK 4: FOR N=0 TO 32 STEP 3: PRINT AT 16,N;"I": NEXT N: FOR N=0
     TO 32 STEP 3: PRINT AT 17,N;"J": NEXT N
6003 INK 4: FOR N=0 TO 32 STEP 3: PRINT AT 18,N;"J": NEXT N: FOR N=0
     TO 32 STEP 3: PRINT AT 19,N;"J": NEXT N
6004 INK 0: RETURN
6050 PRINT AT 20,0; PAPER 6;L$
6055 PRINT AT 21,0; PAPER 6;L$: PRINT AT 21,0; PAPER 7;" SUB=";LI;"
     TEMPO=";TI;"   PUNTI=";SC
6060 PRINT AT 0,10;"O{10SG8}P"
6100 RETURN
7000 POKE 60139,40: LET LI=LI-1: PRINT AT 21,5; PAPER 7;LI
7005 LET CAR=CAN
7010 LET L=USR 60201
7020 IF LI=0 THEN  GO TO 7200
7030 LET PU=0: LET Y=1: LET X=16: CLS : GO TO 30
7200 PAPER 0: POKE 23624,0: PAUSE 300
7210 PRINT AT 20,0; PAPER 0; INK 6;"        LA PARTITA E' FINITA       "
```

```
7220 POKE 60230,17: FOR N=0 TO 19: POKE 60228,170: PRINT AT 21,0;
      PAPER 0;L$: LET L=USR 3280: RANDOMIZE USR 60227: NEXT N:
      BORDER 1
7230 POKE 60181,255: PRINT AT 7,5; INK 5;"UNA BELLA PRESTAZIONE...":
      FOR N=0 TO 4: LET L=USR 60179: NEXT N
7235 BORDER 1
7240 PAUSE 30: PRINT AT 10,8; INK 4;"I TUOI PUNTI: ";SC: LET L=USR 60
     201
7300 PRINT #0;" PREMI UN TASTO  PER CONTINUARE "
7305 INK 0: LET Z=2: LET CAN=0: LET PC=1: LET PU=0: LET FT=2: LET PUF
     =FT: LET Y=3: LET X=16
7306 FOR N=42000 TO 42050: POKE N,0: NEXT N
7310 PAUSE 0: LET LI=5: LET TI=200: LET SC=0: GO TO 21
8900 POKE 42000,4: POKE 42001,14: POKE 42002,1: POKE 42003,0: POKE 42
     004,1: POKE 42005,255
8910 CLS : LET A=42005
8915 FOR F=1 TO Z
8920 POKE A,INT (RND*29+2)
8930 POKE A+1,INT (RND*10+4)
8940 POKE A+2,1
8950 POKE A+3,1
8960 IF NOT PEEK (A+2) AND NOT PEEK (A+3) THEN  GO TO 8940
8970 POKE A+4,1
8980 POKE A+5,255
8985 LET A=A+5
8990 NEXT F
8995 RETURN
9000 LET TOT=0: FOR N=60000 TO 60247: READ A: POKE N,A: LET TOT=TOT+A
     : NEXT N
9010 IF TOT<>28578 THEN  PRINT "ERRORE NELLE LINEE DATA !!!      CON
     TROLLA I DATI SENZA DARE RUN!": STOP
9020 DATA 221,33,16,164,221,126,0,254,255,40,34,95,221,86,1,6,2,62,22
     ,215,122,215,123,215,62,32,215,62,32,215,20,16,240,221,35,221,35
     ,221,35,221,35,221,35,24,215,221,33,16,164,221,126
9030 DATA 0,254,255,200,221,134,2,254,255,40,4,254,31,32,8,221,126,2,
     237,68,221,119,2,221,126,1,254,2,40,4,254,14,32,8,221,126,3,237,
     68,221,119,3,221,126,0,221,134,2,221,119
9050 DATA 0,221,126,1,221,134,3,221,119,1,14,144,221,203,4,126,40,10,
     221,203,4,190,62,4,129,79,24,4,221,203,4,254,221,126,4,203,191,1
     98,40,50,143,92,221,86,1,6,2,62,22,215
9060 DATA 122,215,221,126,0,215,121,215,12,121,215,12,20,16,238,221,3
     5,221,35,221,35,221,35,221,35,195,145,234
9070 DATA 243,14,255,62,16,237,163,65,16,254,62,7,237,163,65,16,254,1
     3,32,239,251,201,6,35,197,33,0,3,17,1,0,229,205,181,3,225,17,16,
     0,167,237,82,32,240,193,16,233,201,14,0,62,16,211,254
9080 DATA 65,16,254,62,7,211,254,65,16,254,13,32,239,201
9100 RESTORE 9100: FOR N=USR "A" TO USR "T"+7: READ A: POKE N,A:
      NEXT N
9110 DATA 0,0,0,0,1,3,5,71,0,0,0,0,128,192,164,234,166,30,11,180,201,
     18,17,34,105,112,246,217,36,34,17,12
9120 DATA 0,0,0,0,33,67,69,37,0,0,0,0,128,195,164,168,39,159,139,116,
     9,17,98,12,233,242,244,216,37,34,32,16
9130 DATA 0,82,44,56,60,120,120,60,60,120,120,60,60,120,120,60,23,63,
     126,255,254,254,254,185,152,252,126,255,127,127,127,157,185,255,
     254,255,255,120,63,25,157,255,127,255,255,30,252,152
9140 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1,252,248,244,252,244,240,254,0,0,7,15
     ,28,60,231,127,255,0,128,248,132,178,177,161,255,104,238,109,235
     ,104,63,31,12,213,255,214,252,248,240,224,96
9500 LET Z=2: LET X=16: LET Y=1: LET LI=5: LET SC=0: LET TI=200
9510 LET L$="                              ": LET PU=0
9920 LET CAN=0: LET PC=1: LET FT=2: LET PUF=FT
9950 RETURN
```